

Od autora: Na gruzach ongiś potężnego imperium cztery obce sobie narody próbują odbudować dawną potęgę kraju. Młody cesarz zawiera niebezpieczny sojusz, który przyniesie za sobą niewyobrażalne konsekwencje. Potomek starożytnego ludu wyrusza w niebezpieczną podróż po kontynencie podziwiając ruiny dawnej cywilizacji. Dawne zagrożenie budzi się do życia, a zapomniani bogowie ustawiają swoje pionki na szachownicy.

KSIĄŻĘ

Niebo nad Krwawym Mostem przybrało karmazynowy kolor. Książę Agamon stał przed swoim namiotem usytuowanym na pobliskim wzgórzu i obserwował pole bitwy.

Książę był wysokim mężczyzną około pięćdziesiątki. Miał czarne, siwiejące już włosy oraz zielone oczy. Ubrany był w czarną, elegancką zbroję z setkami niepotrzebnych zdobień. Na prawej piersi miał wygrawerowanego złotego smoka zjadającego własny ogon - symbol Cesarstwa Alaven. Czerwony sztandar z owym smokiem trzepotał na wietrze zwracając uwagę księcia. Wiatr przybierał na sile.

Wokół księcia stało kilku wysokich gwardzistów w pełnym uzbrojeniu, wyposażonych w długie i ostre włócznie. Tworzyli sporych rozmiarów półkole wokół księcia i pilnowali każdej strony, z której ktoś mógłby zaatakować dziedzica Alaven. Nie brał on jednak czynnego udziału w bitwie, co skutkowało obniżeniem morale żołnierzy. Nie miał żadnego dziedzica, nie licząc upośledzonego syna i trzech córek.

Agamon nie był również zadowolony z przebiegu bitwy. Wojska Umiradien przesunęły się coraz bardziej na zachód, spychając wojowników Alaven za rzekę. Jeśli Krwawy Most upadnie, Umiradien zajmie wschodnie tereny Cesarstwa w ciągu kilku dni.

Zagrożona była również południowa część Sklavinii, co postawiło na baczność tamtejszych lordów. Gdy tylko dostrzeżono wojska Umiradien zmierzające w stronę Alaven, Cesarz wysłał list do księcia Sklavinii, Bratislava, z prośbą o pomoc w obronie. Bratislav odpowiedział na list, licząc, że stary Aelar w nagrodę mianuje go królem Sklavinii.

Bitwa trwała już od kilkanastu godzin. Karmazynowe niebo powoli ustępowało gwiazdom i księżycowi. Wielkie słupy ognia oświeślały całe pole bitwy niczym wielkie pochodnie. Umiradien użyło katapult, które wyrzucały szklane kule z oliwą wewnątrz. Gdy kule się rozbiły, a oliwa rozlała po drugiej stronie rzeki, wrogie wojska wystrzeliły setki płonących strzał. Ogień zajął pobliskie drzewa i krzewy niemal natychmiastowo. Niestety wiatr tego wieczoru był tak silny, że ogień przeniósł się na drugą stronę rzeki, paląc wojska Umiradien.

Agamon od początku bitwy stał w tym samym miejscu i nie spuszczał jej z oczu. Rzadko brał udział w bitwach, jednak ogrom zniszczeń sprawiłby w osłupienie nie jednego doświadczonego generała. Chciał w ten sposób nauczyć się lepszych strategii i ruchów wojsk wroga. Agamon od dziecka marzył o dowodzeniu wojskiem, które byłoby podobne do legendarnych Rzymskich Legionów. Jednak Alaven od ponad pięćset lat było neutralne i nie prowadziło wojen.

Natomiast król Metehan III z Umiradien zdobył cały południowy kontynent - Iweę. Od pustynnego i

tajemniczego Filith po żyzne i bogate Maem. Ta gwałtowna aneksja zaburzyła spokój na kontynencie.

Ambicją króla Metehana było utworzenie - ze znajdującego się w sercu świata Morza Wewnętrznego - własnego jeziora, po którym będą pływać tylko statki z czarną banderą i herbem Umiradien. Na drodze do tego stało Alaven. Cały półwysep oraz pobliskie wysepki miał zająć syn króla, Azner. Następnie książę i król musieli zdobyć jeszcze kilka królestw w obrębie morza. Wojna z nimi może trwać latami.

Wyspy Merith, która znajduje się na środku morza i zamieszkałej przez Stare Wiedźmy nie śmieli zająć. Nawet starożytni władcy Roemii traktowali Merith jako czarny punkt na mapie, do którego nie należy się zbliżać.

Kluczem do sukcesu Metehana było inwestowanie w armię i flotę, przez co w ciągu dwudziestu lat Umiradien stało się jednym z najpotężniejszych królestw na znanym świecie. Żołnierze otrzymywali pełen rynsztunek i hojny żołd przez co wielu zgłaszało się na ochotników, podwajając przy tym armię.

Aelar natomiast wydawał złoto na niepotrzebne i kosztowne zachcianki jak na przykład starożytne książki, płaskorzeźby, pergaminy. Jeździł w drogie podróże po kraju, rozmawiał z prostymi ludźmi, słuchał ludowych bajd i opowiadań o dawnych czasach. Dwukrotnie powiększył oddział Eksploratorów, którzy badali ruiny zamków i pałaców Roemczyków na kontynencie Eraes. Byli świetnymi łucznikami i zwiadowcami, lecz tworzyli osoby zakon, a ich przysięga nie pozwalała na udział w wojnie.

Tymczasem wojsko Alaven odnosiły coraz poważniejsze straty. Owszem, było liczne, jednak wielu żołnierzy nie miało nawet pełnej zbroi, która chroniłaby ich przed mieczami Umiradienczyków. Większości musiały wystarczyć utwardzone skóry i słabej jakości miecze. Kwiat rycerstwa Alaven został w stolicy, na wypadek gdyby miało dojść do oblężenia miasta. Dziesięć tysięcy zbrojnych siedziało beczynnie w stolicy, zamiast walczyć na polu. Cesarz sądził, że pospolite ruszenie wystarczy by zatrzymać Umiradien do przybycia Bratislava. Najlepszych żołnierzy zostawił na czarną godzinę.

Agamon niecierpliwił się coraz bardziej. Czuł, że jego dłonie robią się zimne, a jego ciało przeszywa dreszcz. Gardło miał niemal całkiem suche. Widział jak jego wojska są spychane coraz bardziej na zachód i jak Umiradienczyki wkraczają na most. Zguba królestwa była coraz bliżej. Książę bez słowa odwrócił się, odepchnął gwardzistów i wrócił do namiotu ogłaszając swoim ludziom odwrót. Bitwa pod Krwawym Mostem została przegrana.

Gdy niewolnicy pakowali rzeczy księcia, delikatny dźwięk w oddali przerwał niezręczną ciszę w namiocie. Agamon wyszedł na zewnątrz i zaczął nasłuchiwać. Dźwięk coraz bardziej przybierał na sile. Po kilku chwilach był już doskonale słyszalny. W umyśle księcia znów pojawiła się nadzieja. Gwardziści zaczęli krzyczeć i skandować, a żołnierze Alaven przestali uciekać i zaczęli stawiać opór.

Róg księcia Sklavinii brzmiał coraz głośniej.

Książę Bratislav był już blisko Krwawego Mostu.

Bratislav jechał w pierwszych rzędzie czując wielkie podekscytowanie i podniecenie. W ciągu swojego czterdziestoletniego życia stoczył wiele bitew i nie przegrał ani jednej. Jego armia szczyciła się najlepszą kawalerią na świecie, mimo że Sklavinczyki byli uznawani przez resztę kontynentu za barbarzyńców i

pogan.

Zaskoczenie oraz szybkie i zmasowane uderzenie było najczęstszą zagrywką księcia, która dawała mu niemal pewne zwycięstwo. Konie wbijają się w oddziały wroga taranując wielu z nich. Resztą zajmują się wojownicy wyposażeni w długie miecze, włócznie, topory i łuki. Każdy żołnierz ma na sobie pancerz i hełm z końskim włosiem na czubku.

Dźwięk galopu koni odbijał się od wód rzeki, tworząc atmosferę grozy i strachu wśród Umiradienczyków. Przed bitwą król Metehan ostrzegł syna, że jeżeli tylko zabrzmi róg Bratislava, on i jego oddziały mają się natychmiast wycofać. Ucieczka z pola bitwy była dla Umiradienczyka wielką hańbą. Wielu z nich wołało by umrzeć, niż wrócić. Jednak ojcu bardziej zależało na życiu syna, niż na honorze.

W Umiradnien krąży wiele legend o Bratislavie, który jeńców obdziera za skóry i nabija na pal. Były to jednak tylko legendy, które opowiadali różni kupcy i podróżnicy. Mówią tam na niego *Devomor*, co w ich języku oznacza demona, który pożera swych wrogów.

Wojska Umiradien zobaczyły drobne sylwetki na jednym ze wzgórz, które z każdą chwilą rosły i zbliżały się do nich. Książę Azner - syn Metehana i prawowity dziedzic Umiradien - znajdował się na przodzie formacji. W mgnieniu oka stracił całą pewność siebie i nakazał odwót. Jako jeden z nielicznych miał konia, na których natychmiast zaczął uciekać. Pokonanie słabych Roemczyków było proste, jednak walka z samym *Devomorem*, była niczym bezmyślne samobójstwo. Jadąc na koniu krzyczał, do swoich ludzi, by wycofali się z pola bitwy. Wkrótce opuścili most i udali się na wschód. Obawiał się jednak, że na zawsze będzie potępiony.

Bratislav był już niemal na miejscu.

Gdy tylko zobaczył, że wojownicy opuszczają most i uciekają z pola walki, bez zastanowienia spiął konia i ruszył w jego stronę. Nie miał już jedzenia ani picia, więc każda zmarnowana godzina przybliżała go do śmierci z wyczerpania. Liczył, że szybko minie most i znajdzie się na drodze prowadzącej do Aramor. Patrzył tylko przed siebie.

Krwawy Most został wykonany z kamienia i był szeroki na kilkanaście metrów. Żołnierze i konie mogły licznie po nim przebiegać bez żadnego problemu. Konstrukcja stała na dwóch sztucznie usypanych pagórkach, dzięki czemu małe statki mogły pod nim przepływać. Był to też jedyny zachowany most Roemczyków na Orlicy. Reszta zapadła się lub została rozebrana przez nowo przybyłe ludy. W promieniu kilkuset kilometrów nie było innego mostu, przez który można było przejść.

Most od zawsze był cenny, przez co w przeszłości wiele razy toczono o niego wojny. Zginęło na nim tak wielu żołnierzy, że przeszedł do historii jako krwawy.

Anwill czuł, że i teraz stanie się coś złego. Jego nowy koń, którego dostał w Sklavińskiej wsi był słabszy od poprzedniego, jednak biegł najszybciej jak tylko mógł. Chłopak starał się nie patrzeć na leżące pod nim zwłoki ludzi i ich koni. Niektórzy jeszcze żyli i wrzeszczeli niezrozumiałe frazy w obcym języku.

Minął mężczyznę, któremu paliła się górna część ciała. Chłopak nie mógł rozpoznać, po czyjej stronie walczył ten żołnierz, gdyż skóra i jego ubranie całkowicie się stopiły. Krzyki umierających ludzi i koni

były tak głośne, że Anwillowi zatkało się ucho, a w jego głowie brzmiało nieprzyjemne pischczenie.

Ekspedytor w końcu minął most i skierował się w stronę traktatu. Zatkane ucho doskwierało mu coraz mocniej. Drugim usłyszał przeraźliwe rżenie swojego konia, który momentalnie upadł na ziemię. Anwill przeturlał się trochę i podniósł się niemal natychmiast. Jego plecak oraz łuk i kołczan leżały obok ciała konia.

Z prawego oka zwierzęcia wystawała strzała. Chłopak rozejrzał się dookoła i ujrzał klęczącego ciemnoskórego mężczyznę, który naciąga kolejną strzałę. Mężczyzna był na pewno z Filith albo Maem.

Anwill momentalnie skrył się za ciałem martwego konia i ujrzał, jak strzała wbija się w jego głowę. Podniósł swój łuk, a z kołczanu wyjął jedną strzałę. Wychylił się znad swej osłony i strzelił w stronę mężczyzny. Trafił go w prawe ramię wytracając mu przy tym łuk. Następnie drżącymi rękoma wyjął kolejną strzałę, znów napiął łuk, lecz tym razem chybił.

Mężczyzna wstał i wyciągnął miecz rzucając się w stronę chłopaka. Jednym skokiem przeskoczył palące się obok niego ciało. Anwill napiął kolejną strzałę i trafił mężczyznę w lewą nogę, jednak on dalej napierał. Ciemnoskóry wojownik wykonał niezgrabny ruch mieczem, jednak chłopak odskoczył i wystrzelił kolejną strzałę, która trafiła mężczyznę w serce. Tym razem upadł i nie wydawał z siebie żadnych oznak życia.

Chłopak cały się trząsł i czuł, że jego pęcherz nie wytrzyma. Z trudem łapał powietrze, które i tak było pełne siarki. Ponadto kręciło mu się w głowie i zebrało na wymioty. Nigdy wcześniej nie walczył z człowiekiem na śmierć i życie. Nie chciał nawet zabijać zwierząt na farmie ojca. Kodeks ekspedytora pozwalał mu na zabójstwo w obronie własnej, jednak nie liczył, że będzie musiał z niego korzystać. Gdy się uspokoił, upuścił swój łuk i podbiegł do plecaka, aby upewnić się, że księga jest cała. Czuł, że drugie ucho również mu się zatyka, a pischczenie narasta.

Gdy ujrzał i poczuł delikatną skórę księgi, odetchnął z ulgą. Schował ją z powrotem i założył plecak na swoje obolałe plecy. Odwrócił się spokojnie i ujrzał setki dzikich jeźdźców, którzy nacierali w jego stronę. Włócznie jednego z nich wbiła się w pierś młodego ekspedytora.

Nie zdążył nawet krzyknąć. Jego bezwładne ciało przygniotło plecak z księgą.

Bratislav wreszcie dotarł na miejsce.

Azner czuł, że tej nocy zginie. Ciemne włosy kleiły się do jego czoła i przysłaniały brązowe oczy. Powietrze było niebywale gorące od tego przeklętego ognia.

Obrócił się i zobaczył jak Sklavinczycy zabijają jego ludzi, którzy już nie mieli siły uciekać. Niektórzy próbowali walczyć, inni osłaniali się rękami, a jeszcze inni błagali o życie.

Armia Anzera początkowo liczyła dwadzieścia pięć tysięcy ludzi, jednak teraz rozbiła się na kilka części, a żołnierze uciekali we wszystkie możliwe strony. Reszta armii Umiradien stacjonowała w stolicy, Filith i Maem. Jego ojciec miał przysłać posiłki dopiero wtedy, gdy ten zajmie most.

Księżę słyszał głośne krzyki swoich ludzi, którzy oddawali za niego życie. W pewnym momencie za-

trzymał swego konia. Czuł wstyd, że ucieka z pola bitwy zostawiając swoich ludzi na pewną śmierć. Dziedzic tronu najpotężniejszego kraju na świecie tak nie postępuje.

Zsiadł z konia, wyjął swój miecz i czekał na atak. W domu zostali jego trzech bracia, którzy z pewnością lepiej zajmą się królestwem. Azner widział siebie głównie jako wojownika, a nie króla. Śmierć na polu bitwy była gwarancją dostania się do Złotych Pól - świętego miejsca, gdzie trafiają dusze Umiradien-czyków. Azner był pobożnym człowiekiem i nie bał się śmierci. Liczył, że wkrótce dołączy do swej matki i siostry.

Księżę pewnym krokiem ruszył w stronę walczących Sklavinczyków. Strącił z konia jednego z nich i przebił jego serce mieczem. Uchylił się przed mieczem drugiego i przeciął nogę jego konia. Mężczyzna podniósł się, jednak chwilę później padł od ciosu Aznera.

Po kilku minutach walki, Azner czuł, że jest już całkowicie wyczerpany. Padł na kolana podpierając się mieczem. Patrzył na bagnistą ziemię i zastanawiał się, dlaczego tylu ludzi zginęło tylko dlatego, że jego ojciec walczył o kawał jakiejś gównianej ziemi. W końcu podniósł wzrok i ujrzał zbliżającego się samego *Devomora*, który zsiadł z konia i podszedł do niego z mieczem w prawym ręku. Był wysokim i dobrze zbudowanym mężczyzną. Miał długie brązowe włosy i gęstą brodę. Miał na sobie zwyczajną zbroję, która nie odróżniała go od pozostałych żołnierzy. Jedynie srebrny diadem na głowie zaznaczał jego pozycję. Szedł dumnie i powoli, a jego wyraz twarzy nie zdradzał żadnych emocji. Swoją powinność czynił bardziej z obowiązku niż z przyjemność.

Mężczyźni spojrzeli sobie w oczy. Bratislav uniósł swój miecz i wykonał silny zamach. Chciał mu zadać szybką śmierć.

Bitwa pod Krwawym Mostem została wygrana, a wojska Umiradien pokonane.

Kopiowanie tekstów, obrazów i wszelkiej twórczości użytkowników portalu bez ich zgody jest stanowczo zabronione. (Ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych, Dz.U. 1994 nr 24 poz. 83 z dnia 4 lutego 1994r.).

DanielKurowski1, dodano 12.02.2018 18:34

Dokument został wygenerowany przez www.portal-pisarski.pl.